magazine

PLaYerS

focus
Final Fantasy, la storia del gaming
è pronta a tornare sul trono!

games review
The Legend of Zelda:Tears of Kingdom
TT isle of man:ride on the edge 3

smartmania
Pixel Fold il primo smartphone
pieghevole di Google

electronics
PlayStation Project Q

funkomania
Funko nonsolopop

prendi subito
la tua copia
omaggio

91 giugno

STREET FIGHTER™ 6

DISPONIBILE ORA

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S

12 www.pegi.info

©CAPCOM CO., LTD. 2023 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", PS4 " and PS5 " are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series XIS logo,and Xbox Series XIS are trademarks of the Microsoft group of companies.

CAPCOM®

Pubblicazione informativa ongame network
n. 91 | giugno 23
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi Players,
giugno è diventato da qualche anno il mese delle corse con degli appuntamenti ormai costanti, per gli appassionati delle corse ciclistiche arriva il consueto Tour de France, per chi invece sempre di due ruote ma vira sui motori, arriva il classico MotoGP mentre per chi di ruote ne preferisce quattro c'è l'arrivo del nuovo F1 che quest'anno porta gli straordinari nuovi circuiti compreso il super atteso GP di Las Vegas per la cui realizzazione sono servite montagne di ore di lavoro per riprodurre fedelmente una delle location più pazzesche del mondo.
Con Diablo ci starete giocando e bisogna dire che ha superato le aspettative seppur fossero importanti. Impersonando il quintetto di eroi composto dal Druido, dal Negromante, dall'Incantatore, dal Barbaro e dal Tagliagole, starete provando a ristabilire l'ordine nella dimensione fantasy di Sanctuarium.
Con l'arrivo dell'estate a rigor di calendario arriva negli scaffali l'attesissimo Final Fantasy XVI celebrando il ritorno di una saga che sempre si è imposta.
Come citiamo nel nostro focus, andare a ripercorrere la storia del kolossal videoludico per eccellenza, è un lavoro che richiederebbe centinaia di pagine scritte da penne ben più pregiate, ma con l'avvicinarsi di quello che numericamente sarà il sedicesimo capitolo della serie, è giusto dedicare del tempo ad una serie che mai come nessun'altra ha segnato delle intere generazioni.
E' un giugno talmente da sballo, dove trovano posto addirittura Crash Bandicoot e il nuovo Street Fighter, che quasi non abbiamo spazio per raccontarvi dell'arrivo finalmente del foldable di Google e della presentazione di PlayStation Project Q. Per fortuna c'è tutto un nuovo numero di PLAYERS da leggere.
Buona lettura e alla prossima.

EG

06
focus
final fantasy, la storia del gaming è pronta a tornare sul trono!

10
review
the legend of Zelda: tears of the kingdom

12
funko mania
funko nonsolopop

14 review tt isle of man:ride on the edge 3

16 coming soon F1 23

17 inserto
calendario uscite giugno
poster del mese

21 retrogaming 1996 Wave ace 64

22 coming soon immortals of aveum

24
fut strategy
the final XI

26
electronics
PlayStation project Q

29 coming soon pikmin 4

30
smartmania
pixel fold il primo smartphone pieghevole di Google

32 magic world five-color ramp standard

DIA
DISPONI
18
www.pegi.info
PS5 | PS4
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
©2023 Blizzard Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati.
"PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft gr

roup of companies.

Final Fantasy, la storia del gaming è pronta a tornare sul trono!

andare a ripercorrere la storia del kolossal videoludico per eccellenza, è un lavoro che richiederebbe centinaia di pagine scritte da penne ben più pregiate, ma con l'avvicinarsi di quello che numericamente sarà il sedicesimo capitolo della serie, è giusto dedicare del tempo ad una serie che mai come nessun'altra ha segnato delle intere generazioni

Final Fantasy nasce come un progetto disperato del creatore della serie Hironobu Sakaguchi che nel tentativo di salvare la Square dalla bancarotta nel lontano 1986, propose la sua fantasia finale a Nintendo, creando così il primo Final Fantasy che non solo salvò la Square, ma la porto sulla cresta dell'onda grazie a quella che sarebbe diventata una delle serie più longeve della storia.
La serie attualmente conta 15 titoli principali da cui sono state tratte una serie infinita di opere secondarie, spin-off, film e fumetti, portando la serie ad essere un vero e proprio kolossal mondiale, espandendosi ben oltre il solo format dei videogiochi e finendo nell'immaginario collettivo mondiale.
Dal 1987 ad oggi è difficile trovare qualcuno che non abbia mai giocato ad un capitolo della serie, un'opera che ha fatto la storia per i leggendari NES e Super Nintendo, ma che ha avuto la sua massima espansione e picco di popolarità con l'avvento di PlayStation e con Final Fantasy VII e Final Fantasy VIII, due capolavori totali che hanno segnato la storia dei videogiochi e che tutt'oggi sono universalmente riconosciuti come due tra i migliori JRPG di sempre.
Non a caso, il settimo capitolo della serie è stato l'apripista per una serie di opere collegate che ne hanno espanso la storia, creando una serie parallela a quella principale collegata direttamente con le vicende del settimo capitolo.
Il successo della serie espansa di Final Fantasy VII porterà Square a ripetere l'operazione in futuro, con Final Fantasy X-2 e la mini serie Fabula Nova Crystallis dedicata a Final Fantasy XIII.

Final Fantasy è stata la serie più significativa per il genere JRPG, gettando le basi per i giochi di ruolo che amiamo giocare oggi, ma soprattutto è stata capace di mantenere la sua identità rinnovandosi di volta in volta, apportando negli anni diversi novità al genere e al panorama videoludico.

Forse l'unico marchio di fabbrica che nel tempo non era mai stato toccato è quello legato ai combattimenti, da sempre legati ad un sistema a turni con la tipica valutazione a fine scontro che negli anni è stato oggetto di discussione da parte dei fan della serie, divisi tra chi voleva mantenerne l'integrità e chi invece avrebbe voluto un evoluzione più improntata all'azione.
Alla fine la fazione progressista ha avuto la meglio e nella serie principale, Final Fantasy XI è stato il primo a proporre un sistema di combattimento in tempo reale, per poi tornare alla tradizione del combattimento a turni in Final Fantasy XIII con un'esperienza ibrida e infine, il passaggio ad un sistema di combattimento totalmente action con Final Fantasy XV.
Un'ulteriore evoluzione del sistema di combattimento là si ha anche in Final

Fantasy VII REMAKE, con l'introduzione di una complessità maggiore nelle combo e nelle animazioni.
Non è quindi un caso che l'attesissimo sedicesimo capitolo della serie abbia un focus particolarmente marcato proprio sul sistema di combattimento, che subirà un'ulteriore evoluzione votata all'azione, in quello che sarà un vero e proprio ibrido tra action e JRPG.
Final Fantasy XVI probabilmente abbatterà le ultime barriere con la tradizione, andando a proporre un sistema di combattimento frenetico e rapido, molto simile a quanto visto in titoli come Devil May Cry o Bayonetta.
La volontà di Square-Enix è quella di rinnovare ancora la serie, proponendo una storia dark fantasy, più violenta e cruda rispetto a quelle a cui siamo abituati, pur mantenendo le basi narrative dalla saga.
Final Fantasy XVI sarà quindi un JRPG certo, ma potrebbe davvero diventare un titolo per tutti, avvicinando la saga anche a quella ridotta fetta di utenza che nel tempo era rimasta in disparte, senza considerare poi le nuove generazioni.

Ed è forse in questo che Final Fantasy come saga videoludica ha nel tempo fatto scuola, riuscendo insieme ai titoli Nintendo, a conquistarsi un ricambio generazionale tra le file dei suoi appassionati, rinnovandosi e andando sempre incontro al mercato senza mai inseguirlo.

Un'altra grande intuizione che già è stata oggetto di diverse discussioni, è che in un'offerta videoludica ormai oberata da giochi RPG open world, in Final Fantasy XVI troveremo una divisione della mappa in aree più ristrette e chiuse, sulla falsariga di quanto visto in Final Fantasy XIII, andando quindi ad offrire un'esperienza di gioco più lineare e guidata attraverso la narrativa, che come da tradizione sarà al centro dell'esperienza di gioco.
Recentemente questa scelta si è già dimostrata vincente in titoli story-driven del calibro di God Of War e The Last of Us, che hanno proposto dei livelli chiusi ma ampi, lasciando quindi al giocatore la scelta di come affrontare il percorso, pur mantenendo una linearità ben definita sulla destinazione.
Vedremo poi nel gioco finale se Final Fantasy XVI sarà più vicino alla concezione del livello lineare come in Final Fantasy XIII oppure offrirà delle mini aree più ampie e ibride come in The Last of Us.
Il tempo ci dirà se Square-Enix ha avuto ragione nel rischiare così tanto e andare praticamente contro il mercato, ma una cosa è certa, il rischio per questa saga ha sempre pagato bene e in un periodo storico dove l'offerta è così ben alimentata da accontentare praticamente tutti, forse l'unico modo per distinguersi è andare controcorrente e proporre un gioco che voglia imporsi a modo suo.

ci aspettiamo quindi un nuovo capolavoro oltre il tempo come fu con Final Fantasy VII e che realisticamente riesca a riportare la serie sul trono del videogaming, da tempo rimasto vacante e piuttosto volatile. Il verdetto lo scopriremo a partire dal prossimo 22 giugno, dove Final Fantasy XVI farà il suo debutto in esclusiva su PlayStation 5.

3
www.pegi.info

*SI APPLICANO CONDIZIONI E RESTRIZIONI. CONSULTA https://www.ea.com/it-it/games/f1/f1-23/game-offer-and-discla

F1® 23 Game: un prodotto ufficiale FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2023 Electronic Arts Inc. Il logo F1, F1, FORMULA 1 e i relativi r
di Formula One Licensing BV. Il logo F2, i marchi F2 e FORMULA 2, il marchio FIA e i relativi marchi sono marchi della Fédération Internationale d
Tutti i diritti riservati.

IN ARRIVO IL 16 GIUGNO

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE*

PACCHETTO INIZIALE F1® WORLD

Inizia la tua avventura in F1® World con un set di risorse di gioco.

5.000 PITCOIN

Valuta virtuale da spendere nel gioco.

ARTWORK ESCLUSIVO**

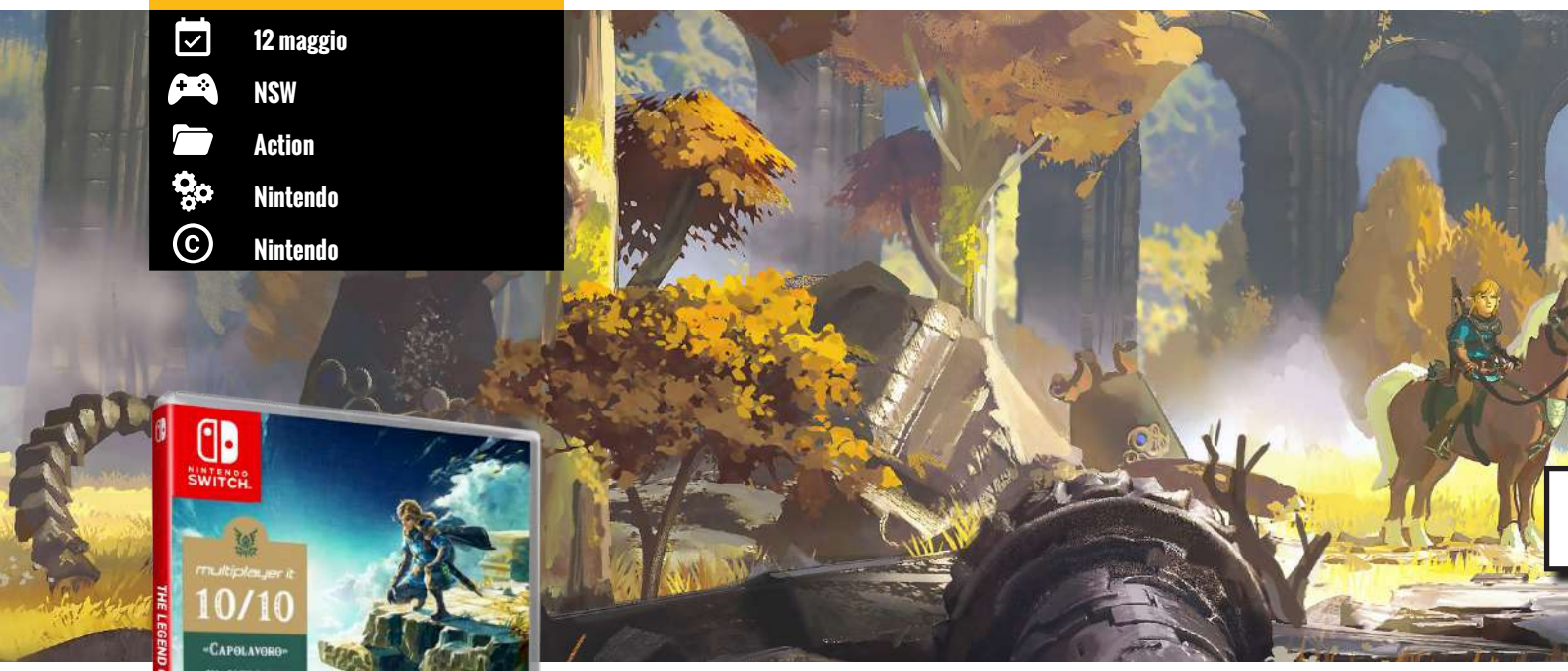
** offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

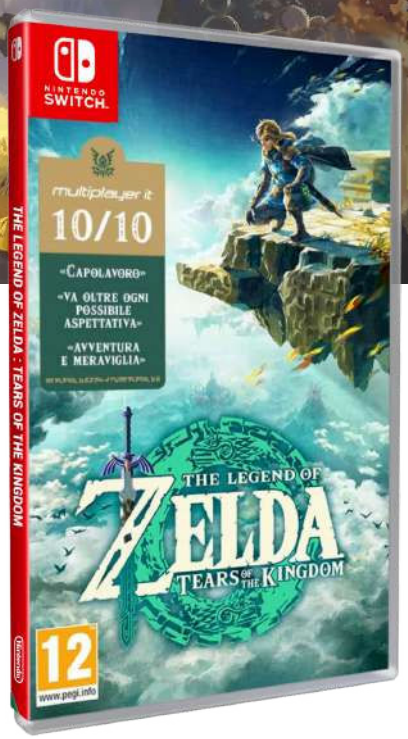
imers PER I DETTAGLI
marchi sono marchi
e l'Automobile.

LASCIA CHE SIANO GLI ALTRI A FRENARE.

The Legend of Zelda tears of ...

12 maggio
NSW
Action
Nintendo
Nintendo





The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom è un gioco avventuroso e coinvolgente che si posiziona come un degno seguito di Breath of the Wild, ampliando l'esplorazione e offrendo nuove abilità che arricchiscono l'esperienza di gioco

Uno dei punti salienti di Tears of the Kingdom è senz'altro l'esplorazione, la mappa del gioco è notevolmente più grande rispetto a Breath of the Wild e offre nuove aree da scoprire.
Uno degli aspetti più interessanti è l'introduzione delle Isole del Cielo, sospese nell'aria, raggiungibili grazie alle nuove abilità dell'Ultramano, e delle Profondità. Queste isole offrono ambienti unici e segreti da esplorare, creando una sensazione di scoperta e meraviglia mentre ci si avventura nell'alto. Le Profondità, invece, sono profonde caverne sotterranee che nascondono tesori nascosti e sfide complesse. La combinazione di questi nuovi elementi amplia l'orizzonte di gioco e offre una vasta gamma di luoghi da esplorare e segreti da scoprire.

L'Ultramano è una delle nuove abilità chiave di Tears of the Kingdom, questa forma potenziata dello strumento iconico di Link, la mano del destino, conferisce a Link poteri straordinari.

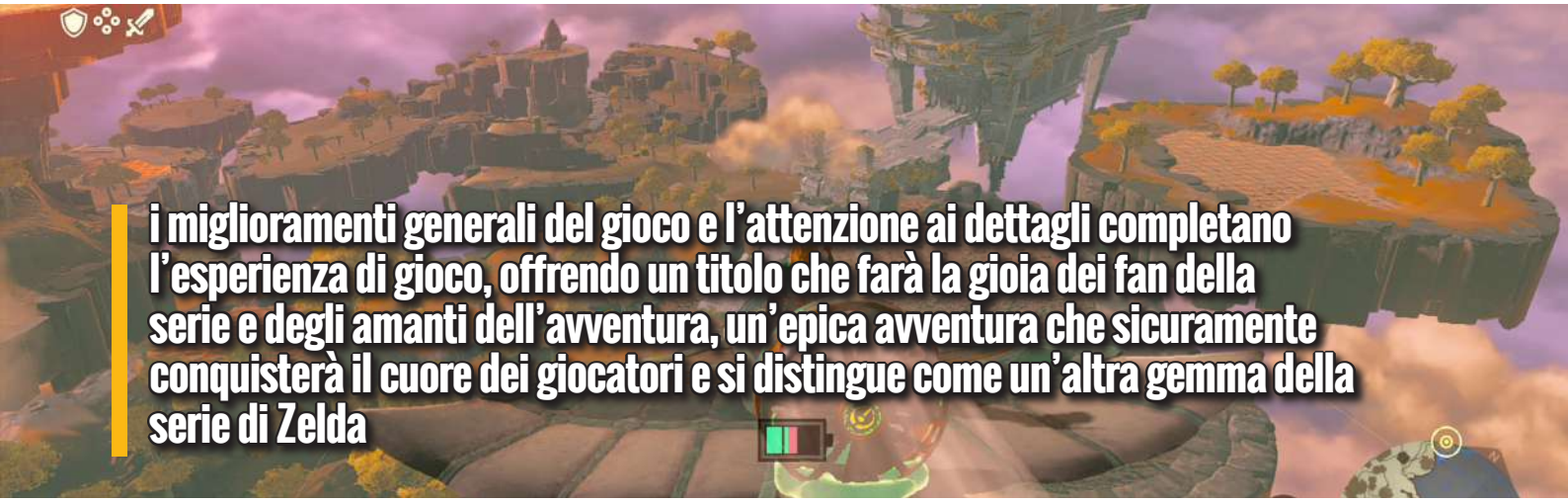
Con l'Ultramano, Link può manipolare qualsiasi elemento dello scenario e combinarli tra loro per creare persino veicoli o vere e proprie armi di distruzioni di massa. Questa abilità ovviamente sarà spesso al centro di enigmi ambientali e apre nuove possibilità di navigazione nell'ambiente di gioco. L'abilità di ascendere, che consente a Link di arrampicarsi su pareti verticali, amplia ulteriormente le possibilità di esplorazione verticale e di accesso a luoghi segreti. Queste nuove abilità si integrano perfettamente nel gameplay di Zelda, offrendo una sensazione di potenza e di scoperta mentre ci si muove attraverso il vasto regno di Hyrule.
Tra le nuove meccaniche spicca anche il sistema di crafting che permette di raccogliere e combinare materiali per creare oggetti utili e potenziamenti.
Questo elemento aggiunge una nuova dimensione strategica, poiché dovremo fare scelte ponderate sulle risorse da utilizzare e sugli oggetti da creare, personalizzando così il loro approccio alle sfide che si possono incontrare lungo il percorso.
Inoltre, il gioco introduce la nuova abilità di fondere le armi.
Questa meccanica consente di combinare diverse armi per creare armamenti potenziati e unici, che offrono vantaggi tattici nel combattimento contro i nemici. La possibilità di fondere le armi permette di personalizzare il proprio arsenale e di adattarlo alle sfide che si affrontano, offrendo un maggiore controllo sulle strategie di combattimento.
La trama di Tears of the Kingdom si sviluppa subito dopo gli eventi di Breath of the Wild.

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom ci catapulta in un'avventura affascinante e misteriosa che si sviluppa dopo una serie di eventi sconvolgenti.

Dopo il ritrovamento di un cadavere mummificato che si crede appartenente a Zelda, la principessa di Hyrule, il regno precipita nel caos. Questo evento, noto come l'Upheaval, scuote profondamente l'intera popolazione e getta Hyrule nell'oscurità e nella disperazione. L'obiettivo di Tears of the Kingdom è chiaro: salvare Zelda e risolvere il mistero della sua scomparsa.
La tensione e la misteriosa atmosfera che avvolge il regno alimentano l'urgenza del giocatore nel ritrovare la principessa scomparsa. Man mano che Link si avventura attraverso Hyrule, la trama si sviluppa con colpi di scena e rivelazioni,

ritorno nel regno di Hyrule!

svelando lentamente un passato oscuro che coinvolge Zelda e il suo destino. La sensazione di incertezza e di segreti celati aggiunge un elemento di suspense e di coinvolgimento emotivo alla trama di Tears of the Kingdom.
Ci ritroveremo immersi di lì a poco in una narrazione che si dipana lentamente, incentivando ad esplorare, scoprire indizi e affrontare sfide per scoprire la verità dietro la scomparsa di Zelda e il destino di Hyrule.
In termini di migliorie generali, Tears of the Kingdom presenta piccoli miglioramenti che rendono l'esperienza di gioco ancora più piacevole.
Ci sono ottimizzazioni dell'interfaccia utente, miglioramenti nella gestione dell'inventario e una maggiore fluidità nel combattimento e nell'esplorazione. Questi miglioramenti contribuiscono a una maggiore fruibilità e a un'esperienza di gioco più scorrevole. Inoltre, il gioco offre nuove opzioni di personalizzazione per il personaggio di Link, consentendo ai giocatori di adattare il loro eroe secondo il proprio stile di gioco e preferenze estetiche.
La colonna sonora di Tears of the Kingdom è un altro elemento che merita di essere elogiato, le composizioni musicali sono magnifiche, evocative ed emozionali. Ogni melodia si adatta perfettamente all'atmosfera del momento, che si tratti di esplorare una vasta pianura o di affrontare un epico scontro con un boss.
La musica amplifica l'immersione nel gioco, creando un'atmosfera coinvolgente che si fonde con l'azione sullo schermo. Gli arrangiamenti delle tracce familiari della serie di Zelda, insieme a nuove composizioni originali, regalano un'esperienza musicale indimenticabile che si sposa perfettamente con l'epicità dell'avventura.
Sul fronte grafico, Tears of the Kingdom offre uno spettacolo visivo stupefacente. I dettagli dei paesaggi, la varietà delle ambientazioni e l'attenzione ai particolari sono impressionanti.
Verremo immersi in foreste lussureggianti, deserti vasti e montagne maestose, ognuno con la propria atmosfera unica e dettagli caratteristici.
L'utilizzo delle capacità tecniche di Nintendo Switch si traduce in un mondo aperto vivo e vibrante, che cattura l'immaginazione.Inoltre, l'ottimizzazione grafica del gioco garantisce un frame rate fluido, che contribuisce a una sensazione di gioco scorrevole e immersiva.
In conclusione, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom è un'esperienza di gioco eccezionale che amplia le frontiere dell'esplorazione, offrendo nuove abilità, una mappa più grande e una trama coinvolgente che si collega direttamente agli eventi di Breath of the Wild.L'Ultramano, la fusione e l'ascend consentono ai giocatori di sperimentare un gameplay ricco e creativo, aprendo nuove possibilità di puzzle-solving e di navigazione nel vasto regno di Hyrule.



i miglioramenti generali del gioco e l'attenzione ai dettagli completano l'esperienza di gioco, offrendo un titolo che farà la gioia dei fan della serie e degli amanti dell'avventura, un'epica avventura che sicuramente conquisterà il cuore dei giocatori e si distingue come un'altra gemma della serie di Zelda

funko nonsolopop

in questo primo numero estivo abbiamo deciso di non raccontarvi un universo rappresentato da Funko, ma bensì l'universo stesso di Funko ovvero tutto quello che il brand propone

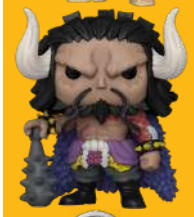
Si perché, come capita spesso con altri brand molto riconosciuti, il termine FUNKO viene erroneamente utilizzato per definire i Pop in quanto prodotto di punta dell'azienda stessa.
E' normale che accada, visto il grande successo di quest'ultimi rispetto al resto del ventaglio di prodotti offerti dall'azienda statunitense ma, crediamo sia doveroso offrirvi una panoramica più o meno dettagliata di quanto altro producano.
L'idea di base è sempre la stessa, creare prodotti collezionabili basati su licenze ufficiali di grande rilievo e non, andando a stuzzicare l'interesse di target molto ampi di persone.
Possiamo iniziare dalla serie di prodotti più nuovi, quello che stanno per essere immessi sul mercato per un motivo strategico, ovvero i ***"bitty pop"***, dei piccolissimi pop alti 2,54 cm contenuti in delle confezioni trasparenti da 4, dove solo 3 di questi saranno visibili mentre l'ultimo sarà una sorpresa per il collezionista.
Le mini confezioni riproducono fedelmente quelle dei pop standard con la differenza di essere nettamente più piccole e qui arriva la strategia commerciale.
Uno dei problemi più riscontrati dai collezionisti è lo spazio limitato per esporre i vari personaggi ed è tra i motivi per i quali si smette di acquistare Pop.
Con questa mossa, Funko, recupererà parte di quei collezionisti.
Proseguiamo con ***action figures e peluches***, che molti non sapranno esistere, ma sono prodotti da qualche anno per licenze importanti come Fortnite, Five Nights At Freddy's, Batman o Stranger Things e magliette raffiguranti la controparte pop, dove questi ultimi a volte sono in abbinata (anche in edizione limitata) e a volte no.
Non possiamo non citare anche le ***spille, chiamate Pin***, prodotto in forte sviluppo nell'ultimo anno con diverse uscite importanti come Hunter x Hunter, Jujutsu Kaisen o Star Wars.
Anche per questo tipo di produzione sono previste delle edizioni limitate comprendenti il pop.

Arriviamo ora ai due prodotti più conosciuti probabilmente: ***Soda e Loungefly***, ma andiamo per ordine partendo dalle più famose.
Queste, chiamate più precisamente ***"vinyl soda"***, sono delle riproduzioni di bibite in lattina contenenti un pupazzetto, rigorosamente in pvc, di circa 10 centrimetri.
L' esterno della lattina raffigura oltre al personaggio interno anche il numero di pezzi prodotti di quel personaggio in caso di edizione limitata.
In America sono articoli molto in voga mentre in Europa stanno ancora faticando un po' ad emergere.
Proprio come le borse ***Loungefly***, brand che produce articoli di abbigliamento (per lo più borse appunto) acquisito da Funko nel tempo (il marchio infatti esiste dal lontano 1998).
Queste borse e zainetti raffigurano i personaggi più importanti degli universi Disney, Star Wars, Marvel, Harry potter e tanti altri.
Concludono l'universo Funko, degli articoli che in Italia non sono arrivati al grande pubblico come i ***Paka Paka***, dei piccoli collezionabili a sorpresa, o i Popsies, piccoli pop in grado di compiere dei movimenti minimi.
Non si può certo dire che l'azienda dalla coroncina blu sia statica o ferma sul mercato, ma dimostra invece di valutare diversi prodotti per allargare gli orizzonti e raggiungere traguardi sempre più importanti..

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese

1°
One Piece
923 Roronoa Zoro



2°
One Piece
1267 Super Sized Kaido

3°
One Piece
Portachiavi
Roronoa Zoro

4°
One Piece
1266 Snake Man Luffy

5°
One Piece
1265 Jinbe

6°
Marvel: I Am Groot - Portachiavi Groot w/Cheese puffs

7°
MARVEL: GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 3
1202 ROCKET

8°
Marvel: Spider-Man No Way Home
1158 Friendly Neighbour

9°
Marvel: Guardians of the Galaxy Vol. 3
1203 Groot

10°
Pokemon
581 Mewtwo

tt isle of man:ride on the edge 3

11 maggio
PS5 PS4 XBOX NSW
Racing
RaceWard Studios
Nacon

gas a

dopo l'ottimo secondo capitolo che ha permesso alla serie di Nacon di farsi conoscere per il suo ottimo sistema di guida, molte erano le aspettative su questo terzo capitolo, sul quale gli appassionati delle due ruote hanno da subito puntato il dito

TT Isle of Man 3 è un chiaro esempio di come una produzione minore possa comunque offrire un prodotto di altissima qualità proponendo delle soluzioni alternative al classico sistema di guida arcade a cui siamo stati abituati negli ultimi anni.
La scelta di puntare su un ibrido arcade e simulativo ancora una volta dà ragione allo sviluppatore francese che va ad ampliare le già ottime basi del precedente capitolo e le inserisce in un contesto di gioco open world che ben si sposa con la leggendaria Isola di Man.

TT Isle of Man 3 è un gioco che ci catapulta da subito nel vivo dell'azione e senza troppi fronzoli ci mette ai comandi di un bolide da gara nelle pericolosissime strade dell'Isola di Man.

Essendo il gioco un prodotto su licenza ufficiale del campionato TT, la prima scelta importante della nostra avventura inizia proprio col selezionare un pilota ufficiale del campionato 600cc o 1000cc, andando quindi a scegliere anche la moto col quale affrontare la nostra stagione.
La scelta della moto in TT Isle of Man 3 influenzerà molto la nostra esperienza di gioco, in quanto la differenza sostanziale tra le due cilindrate è ben rappresentata rispetto ad altri giochi di corsa a due ruote.
Come nella realtà, la differenza tra le due cilindrata influenzerà la facilità nel controllare la moto che nel caso di un 600cc sara caratterizzata da un peso minore rispetto a un mostro da competizione come le 1000cc.
La differenza più importante si noterà pad alla mano nella gestione delle curve, con una velocità nell'impostare e nell'andare in piega maggiore rispetto a quella che troviamo in una moto 1000 cc, che risulterà più pesante e imprevedibile in curva viste le alte velocità a cui ci troveremo al momento della staccata. Inoltre a differenza dell'asfalto regolare a cui siamo abituati nei circuiti ufficiali visti nei vari MotoGP, in TT Isle of Man 3 ci troveremo a fare i conti con un percorso stradale particolarmente ostico e dotato di tutte le caratteristiche imprevedibili che la strada riserva ai motociclisti dell'Isola di Man. La nomea di "gara più pericolosa al mondo" viene correttamente trasmessa dal lavoro di Nacon che è riuscita a creare un mix praticamente perfetto tra la realizzazione della mappa di gioco e delle imperfezioni che ci si aspetterebbe da un asfalto stradale e un sistema di fisica e di controllo della moto realistico, in cui un motociclista videoludico con un minimo di esperienza su strada ci si ritroverà a pennello anche nelle impostazione di difficoltà più alte, dove l'IA del gioco interviene meno e ci lascia totalmente in controllo del mezzo.
Come di consueto al giocatore viene lasciata la possibilità di disattivare i controlli elettronici della moto e scalare ulteriormente l'esperienza di guida per adattarla al meglio alle nostre esigenze.
Lanciarsi nelle strade dell'isola di Man con ABS e Traction Control disattivati è un'esperienza per veri piloti e TT Isle of Man 3 è un gioco che non perdona vista la totale assenza di flashback o tasti per rientri in pista rapidi.
Ogni caduta andrà a farci perdere parecchio tempo e posizioni in classifica durante gli eventi, portandoci spesso in una serie di retry atti al memorizzare al meglio il tracciato prima di effettuare un giro pulito per guadagnarsi le posizioni più alte in classifica. Sotto questo punto

ritorno all'Isola di Man! martello e testa in carena!

di vista ci ha fatto particolarmente piacere vedere che durante gli eventi contro i piloti gestiti dalla IA fioccano cadute ed errori alla guida anche da parte degli avversari, rendendo l'esperienza di gioco decisamente più realistica dal semplice rallentare che troviamo in praticamente tutti i giochi di guida.
L'aumento della difficoltà va a scalare sia sul tempo sia sulla frequenza di questi eventi.

Diventare bravo in TT Isle of Man 3 richiederà una precisione nella guida e dei riflessi da vero pilota visto che l'isola di Man non perdona neanche i più esperti.

Come dicevamo pocanzi TT Isle of Man 3 presenta una struttura open world, che ci permetterà di esplorare l'isola nei suoi punti più caratteristici, con la possibilità di affrontare diversi eventi secondari, per poi qualificarsi nella leggendaria gara finale del Tourist Trophy. Per ovvie ragioni di conformità dell'isola, le strade a nostra disposizione non sono moltissime e dopo poche ore di gioco ci risulteranno familiari e poco invitanti, ma in questo Nacon è stata brava ad offrire fin dall'inizio la possibilità di usare il viaggio rapido per spostarsi da un evento all'altro.
TT Isle of Man 3 ben si presta al casual gamer che vuole farsi un giretto ogni tanto, ma comunque va in contro al giocatore più accanito che preferisce concentrarsi sulle gare vere e proprie piuttosto che nell'esplorazione dell'isola.
Se dobbiamo trovare un difetto a TT Isle of Man 3, non possiamo far altro che puntare il dito sul motore grafico, che purtroppo non è al livello del resto della produzione e che cede sotto diversi punti di vista. Il rendering sulla lunga distanza e la realizzazione delle texture risulta spesso arretrata e poco in linea con livello grafico a cui siamo ormai abituati, mentre ci ha stupito il buon lavoro fatto sull'illuminazione e gli eventi atmosferici, che spesso riescono a mettere una pezza sul motore arretrato, regalando comunque scorci e momenti magnifici.
In futuro ci aspettiamo che Nacon punti a migliorare ulteriormente l'impianto tecnico con un nuovo motore grafico e magari chissà, ampliare anche l'esperienza di gioco proponendo un open world più ricco, grande e con l'aggiunta di moto stradali e non, per offrire l'esperienza videoludica su due ruote definitiva. Per il momento però ci dobbiamo "accontentare" della leggendaria Isola di Man, che siamo sicuri possa regalare diverse ore di divertimento ad ogni appassionato dei racing game e delle due ruote in particolare.

sfrecciare su una CBR 1000 al tramonto è un'emozione dedicata a pochi e in questo TT Isle of Man 3 riesce ad avvicinare molti a quest'esperienza mistica

16 giugno

F1 23

lascia che siano gli altri a frenare, corri ruota a ruota sui nuovi circuiti

Lascia che siano gli altri a frenare in EA SPORTS F1® 23, il videogioco ufficiale del FIA Formula One World Championship 2023. Un nuovo capitolo nell'emozionante modalità storia "Braking Point" offre drammi ad alta velocità e accese rivalità.
Corri ruota a ruota sui nuovi circuiti di Las Vegas e del Qatar e ottieni ricompense e potenziamenti in F1® World.
Le nuove bandiere rosse aggiungono un autentico elemento strategico e la funzione 35% Race Distance offre più azione ed eccitazione.
Guida le auto 2023 aggiornate con la formazione ufficiale di F1® dei tuoi 20 piloti e 10 team preferiti.
Crea la tua squadra dei sogni e gareggia per vincere nella modalità Carriera My Team, gareggia in schermo condiviso o nel multigiocatore multipiattaforma ampliato e sii più social con le nuove leghe Racenet.
F1 23 vedrà il ritorno della modalità storia, "Braking Point", introdotta in F1 2021. Due personaggi di "Braking Point" torneranno; Devon Butler, l'antagonista principale, e Aiden Jackson, il protagonista, torneranno entrambi confermati, così come il pilota veterano ora in pensione Casper Akkerman, anch'egli pronto a fare un'apparizione.
Apparirà un nuovo personaggio chiamato Callie Mayer, la sorella di Devon Butler.
Sarà inoltre presente una modalità narrativa con scene live-action simili a Grid Legends.
F1 23 presenta fisica di guida revisionata e la possibilità di impostare una distanza di gara del 35%.
Le bandiere rosse, apparse l'ultima volta in F1 2014, faranno la loro comparsa.
"F1 World" espande la funzionalità "F1 Life" di F1 22 e unirà tutte le modalità di gioco presenti nel gioco, incluso un sistema simile a un passaggio di battaglia.
Il gioco introduce una valutazione di sicurezza per i giocatori online; sistemi simili sono stati presentati in titoli come iRacing e successivi titoli Gran Turismo.
Le nuove aggiunte al pacchetto My Team Icons includono il campione del mondo 1992 Nigel Mansell, il pilota della serie W Jamie Chadwick, l'ex pilota della Williams Pastor Maldonado e l'ex pilota di riserva della Toyota e pilota della Sauber e della Caterham Kamui Kobayashi.
Il Losail International Circuit, sede del Gran Premio del Qatar, sarà incluso nel gioco, oltre ad aggiungere il nuovissimo Las Vegas Strip Circuit prima del Gran Premio inaugurale di Las Vegas.
Il gioco include anche il Circuito di Imola del Gran Premio dell'Emilia Romagna, il Circuito Paul Ricard del Gran Premio di Francia, il Circuito Internazionale di Shanghai del Gran Premio della Cina e il Circuito Internazionale dell'Algarve del Gran Premio del Portogallo, tracciati che sono stati rimossi o non inclusi nel programma 2023.
La nuova opzione con lunghezza gara al 35% crea un equilibrio ideale che ti consente di utilizzare un assetto e una strategia di gara realistici in cui l'usura degli pneumatici rimane un fattore fondamentale, ma il tempo di gara è drasticamente ridotto.
Le nuove bandiere rosse introducono un elemento strategico cruciale in ogni gara.
F1 23 è pronto a rivoluzionare il mondo dei giochi di F1 a partire dal 16 giugno, e metterà in scena una rappresentazione profonda, realistica e divertente del mondo delle corse, su PC e console di nuova e vecchia generazione.

PLAYERS calendario uscite

1 giovedì
2 killer frequency
3 01 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ADVENTURE
sabato
4 the Caligula Effect: Overdose
5 02 PS5 ACTION RPG
6 martedì
7 mercoledì
8 giovedì
9
10
11
12
13
14
15 giovedì
16

02 PS5 - PS4 - XBOX PICCHIADURO

06 PS5 - PS4 - XBOX ACTION

loop 8: summer of gods

08 PS4 - XBOX - NSW RPG

pro cycling manager 2023

08 PC MANAGERIALE

miasma chronicles

09 PS5 ACTION

08 PS5 - PS4 - XBOX SPORTIVO

08 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SPORTIVO

powerwash simulator

13 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SIMULAZIONE

park beyond

16 PS5 - XBOX MANAGERIALE

PLAYERS

16

17

18

19

20

21

22 giovedì

23 venerdì

24 sa

25 d

26 lu

27 m

28 m

29 g

30 venerdì

20 PS5 - PS4 - XBOX
ACTION

22 PS5
ACTION

23 PS5 - PS4 - XBOX - NSW
ACTION

16 PS5 - PS4 - XBOX
SPORTIVO

destroy all humans 2: reprobed single player

27 PS5 - PS4
ACTION

little friends puppy island

27 NSW
ADVENTURE

30 NSW
ADVENTURE

30 PS5 - PS4 - XBOX - NSW
SHOOTER

30 PS5 - PS4 - XBOX
ACTION

noob the factionless

29 PS5 - PS4 - XBOX - NSW
RPG

celeste

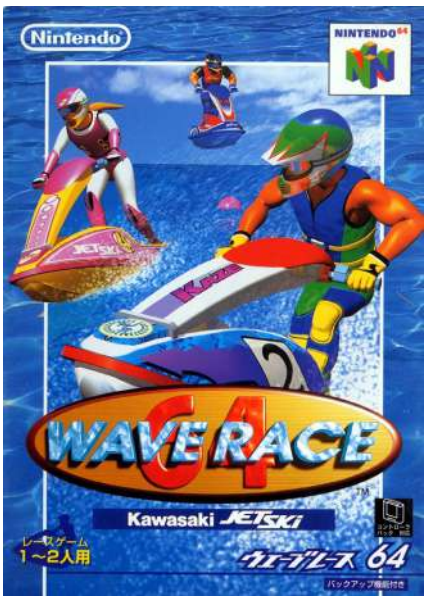
30 PS4 - NSW
PLATFORM

giugno

1996

Wave Race 64

con l'arrivo dell'estate si corre sull'acqua



Nintendo 64
Racing
NintendoEAD
Nintendo

Se dovessimo scegliere un gioco per rappresentare perfettamente l'estate, questo sarebbe senza dubbio Wave Race 64 per Nintendo 64.
Uscito nel 1996, il gioco è stato uno dei primi giochi di corse d'acqua in 3D, e ha rappresentato un salto di qualità rispetto ai giochi di corse d'acqua a due dimensioni del passato.
Il gioco presenta quattro personaggi giocabili, ognuno con le proprie caratteristiche e abilità uniche.
C'è Ryota Hayami, il personaggio principale, che è un pilota equilibrato, Dave Mariner, un pilota con una grande accelerazione, ma una velocità massima inferiore, Ayumi Stewart, una pilota con un'accelerazione media e una velocità massima elevata, e Miles Jeter, un pilota con una grande velocità massima, ma un'accelerazione bassa.
Ci sono anche quattro diversi circuiti, ciascuno con diverse condizioni meteorologiche e sfide uniche.
Tra i circuito troviamo Sunny Beach, il Sunset Bay, il Drake Lake e il Marine Fortress, ognuno di essi richiede una strategia diversa e un set di abilità per essere completato con successo.
Il gameplay di Wave Race 64 è un mix di simulazione e arcade.
La fisica dell'acqua è molto realistica, e il giocatore deve tenerne conto per navigare attraverso le onde, le correnti e i venti.
Ci sono anche diversi tipi di gare, come la corsa tradizionale, la gara a tempo, la sfida a punti e la corsa a slalom.
Ogni tipo di gara richiede una strategia diversa e un certo grado di abilità.
La grafica di Wave Race 64 è stata rivoluzionaria per l'epoca.
Il gioco utilizza le capacità di elaborazione 3D della console Nintendo 64 per creare ambienti dettagliati e realistici.
L'acqua è sicuramente l'elemento più impressionante, con onde che si rompono e spruzzi che si alzano quando i piloti corrono attraverso il circuito.
La colonna sonora di Wave Race 64 è un altro punto forte del gioco.
Le tracce sono state create da un compositore giapponese di musica elettronica, e sono caratterizzate da un'atmosfera estiva e rilassante.
I suoni dell'acqua e dei motori delle moto d'acqua si integrano perfettamente con la musica, creando un'esperienza audiovisiva immersiva.
Il gioco supporta fino a quattro giocatori in modalità multiplayer, il che significa che il titolo garantisce molte ore di divertimento da condividere con amici e familiari.
La modalità multiplayer è molto divertente e competitiva, e consente ai giocatori di gareggiare tra loro su tutti i circuiti disponibili.
In conclusione, Wave Race 64 è un gioco di corse d'acqua estremamente divertente e coinvolgente, che cattura perfettamente lo spirito dell'estate.
Il gameplay è stimolante e la grafica è impressionante per l'epoca.
La colonna sonora è rilassante e la modalità multiplayer offre molte ore di divertimento.
Se vi piacciono i giochi di corse acquatiche, o semplicemente volete giocare qualcosa di leggero e divertente, Wave Race 64 è un titolo che non potete perdere.

20 luglio

Immortals of Aveum

unisciti all'ordine degli Immortali, i campioni protettori di Lucium, e diventa Jak, un Triarca dell'élite

DIVENTA UN MAGO COMBATTENTE
Scaglia incantesimi con letale abilità e decima legioni di nemici in un gioco che sfida le convenzioni degli sparatutto in prima persona.
DOMINA LA MAGIA
Combattimenti in prima persona veloci e fluidi, basati sul lancio di incantesimi. Un sistema facile da imparare che dà grandi soddisfazioni una volta padroneggiato e in cui la magia è al centro sia dell'attacco che della difesa.
I giocatori possono sfruttare in modo creativo tutte e tre le forze della magia, con ricompense per astuti attacchi concatenati e contrattacchi tempestivi.
SCATENA IL TUO ARSENALE DI INCANTESIMI
Sblocca e potenzia più di 25 incantesimi e 80 Talenti.Scopri, potenzia e crea centinaia di elementi di equipaggiamento magici. Impara a dominare tutte e tre le forze della magia e diventa il Triarca più potente di Aveum.
SALVA UN MONDO SULL'ORLO DEL BARATRO
Un Advenuto, Jak, viene coinvolto nella Sempiguerra, una lotta infinita tra Lucium e Rasharn per il controllo della magia. L'élite degli Immortali di Jak e Lucium deve cercare di svelare i misteri del passato di Aveum per avere qualche speranza di salvare il suo futuro.
Immortals of Aveum è giocato da una prospettiva in prima persona. Il gioco presenta circa 25 incantesimi, incluse magie offensive e difensive delle varietà rossa, blu e verde. La storia segue Jak, che si unisce a un ordine d'élite di maghi guerrieri per salvare un pianeta sull'orlo dell'abisso.Inoltre, il gioco presenta un albero dei talenti con oltre 80 nodi.
La durata del gioco della campagna di Immortals of Aveum è stata confermata di almeno 25 ore.
Ascendant Studios è stata fondata nel 2018 da un gruppo di sviluppatori veterani di Dead Space e Call of Duty. Sarà il primo grande gioco rilasciato dallo studio.
Immortals of Aveum è stato annunciato per la prima volta ai The Game Awards 2022 da Ascendant Studios.Il team di sviluppo ha dichiarato di essere concentrato sulla creazione di un gioco che sia allo stesso tempo divertente e stimolante da giocare. Hanno anche sottolineato l'importanza di creare un gioco che abbia una trama forte e personaggi memorabili.
Il gioco è stato sviluppato su Unreal Engine 5 ed è diretto dall'ex direttore creativo di Dead Space Bret Robbins. Al PlayStation Showcase di maggio 2023 c'è stato spazio anche per un nuovo trailer di Immortals of Aveum, l'intrigante FPS a tinte magiche sviluppato da Ascendant Studios e prodotto sotto etichetta EA Originals.
L'evento Sony è stata l'occasione per dare uno sguardo più approfondito alla promettente produzione.Il nuovo trailer ha alternato sequenze di puro gameplay a momenti incentrati sulla narrativa, che ci hanno fatto conoscere più da vicino i protagonisti del gioco. Immortals of Aveum si prospetta un FPS dai ritmi molto sostenuti e pieno di combattimenti intensi, e la presentazione del PlayStation Showcase ha confermato ancora una volta come la produzione in arrivo il prossimo 20 luglio su PC, PlayStation 5 e Xbox Series X/S avrà tanto da offrire agli amanti del genere alla ricerca di uno sparatutto in prima persona diverso dal solito.Del resto Ascendant Studios lo aveva già detto chiaramente in precedenti occasioni: Immortals of Aveum si ispira a giochi come God of War, Doom e Bioshock, e prende spunto da tutti queste opere per dare vita ad un prodotto ricco di sfumature che possa fare colpo sui giocatori. Per ulteriori approfondimenti potete recuperare il nostro speciale sui segreti di Immortals of Aveum, che si sofferma su personaggi, esplorazione e sistema di combattimento della nuova produzione Electronic Arts.

POP!
TRANSFORMERS
RISE OF THE BEASTS
COMING SOON

the final XI

Mai come in questa stagione, le coppe europee hanno sorriso alle squadre italiane, contro ogni pronostico iniziale: la nostra bistrattata, spesso a ragione, Serie A, ha portato una finalista in ogni competizione continentale.
Quando andremo in stampa magari conoscerete già alcuni verdetti, ma con questo undici vogliamo celebrare questo traguardo che, indipendentemente dagli esiti, resta importante, proponendovi una squadra che presenta giocatori provenienti solamente dalle finaliste di Champions, Europa e Conference League, ovvero Manchester City, Inter, Siviglia, Roma, Fiorentina e West Ham.
Come modulo di base scegliamo un 3-4-2-1 che, vista la propensione offensiva dei laterali, diventa un 3-2-4-1, schieramento tipico dell'ultimo City di ***Pep Guardiola*** (allenatore prescelto per guidare il nostro team), capace di schiantare la corazzata Real in semifinale.
C'è tanto Marocco nella nostra squadra, testimonianza dell'eccellente lavoro della nazionale di Regragui, a partire dalla porta: tra i pali schieriamo ***Yassine Bounou***, o semplicemente Bono, impenetrabile estremo difensore del Siviglia che nella semifinale di ritorno ha frustrato i tentativi di rimonta della Juventus. Nella linea a 3 davanti a lui trova posto il connazionale ***Nayef Aguerd***, mirabile e lungimirante acquisto del West Ham che dopo il Mondiale non ha più mollato la maglia da titolare, coadiuvato da ***Chris Smalling***, baluardo della retroguardia romanista, e dalla nuovissima e formidabile versione TOTS di ***Ruben Dias***.
Le due ali del nostro schieramento sono ***Erik Lamela***, anch'egli giustiziere della Juve, e ***Jack Grealish***, che dopo una discussa prima stagione all'Etihad si sta ritagliando uno spazio importante nello scacchiere di Guardiola.
In mezzo al campo l'uomo di quantità è un altro marocchino, ***Sofyan Amrabat***, metronomo della Fiorentina di Vincenzo Italiano, affiancato da un vero e proprio box to box quale ***Nicolò Barella***, sicuramente tra i migliori della campagna europea dell'Inter.
La coppia di mezzepunte è tutta argentina, formata dai campioni del Mondo ***Lautaro Martinez***, che ha spento i sogni di rimonta del Milan nel ritorno dell'euroderby, e ***Paulo Dybala***, fulcro del gioco di Mourinho e capace da solo di riacciuffare per i capelli, nei quarti contro il Feyenoord, una qualificazione che sembrava ormai sfumata.
Davanti non potevamo che scegliere lui, ***Erling Braut Haaland***: scena muta nelle due semifinali con il Real, complice un Courtois in stato di grazia, il vichingo farà di tutto per prendersi la scena nella finale di Istanbul, provando a rovinare il sogno di Simone Inzaghi e i suoi.
Vi diamo appuntamento al prossimo numero augurandovi un grande finale di stagione, sia reale che virtuale!

rating	91
chemistry	31/33
pac	87
sho	79
pas	83
dri	86
def	68
phy	87

DISPONIBILE DALL'8 GIUGNO

ACQUISTA SUBITO

3
www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

"", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

nacon

PlayStation Project Q

svelato Project Q, una nuova console portatile per il gaming che vi consentirà di giocare in streaming in "Remote Play tramite Wi-Fi" ai vostri titoli PS5.

Non stiamo comunque parlando di una console portatile nel vero senso della parola. Assomiglia concettualmente a una Nintendo Switch - o, se vogliamo vederla da un'altra prospettiva, a un controller DualSense segato in due e con un tablet inserito nel mezzo.
Ci sono alcune rifiniture ergonomiche interessanti, soprattutto lo spazio vuoto tra il lato del display e l'impugnatura, che sulla carta lascia pensare a un'impugnatura più ergonomica e confortevole.
Il nuovo gioiellino tecnologico del colosso giapponese mutua il suo design dal form factor del controller DualSense, per poi riprendere dal pad ufficiale di PlayStation 5 anche le funzionalità più evolute (come il feedback aptico e i trigger adattivi)... e ovviamente il parco giochi!
L'esponente dei PlayStation Studios conferma che la console conosciuta con il nome in codice di Project Q sarà una piattaforma pensata per il game streaming dei videogiochi PS5
Per il momento i dettagli tecnici del dispositivo sono pochi: Sony ha detto che il display (LCD) sarà a risoluzione FHD 1080p e che il controller offrirà tutte le funzioni tipiche dei DualSense "normali" di PS5.
In concreto, permetterà di giocare in FHD a 60 FPS ai giochi della console Sony di ultima generazione, ma solo sulla rete locale - non c'è modem cellulare, la connettività fa affidamento esclusivamente sul Wi-Fi. In altre parole: è un dispositivo comodo per continuare la propria partita senza necessariamente stare davanti alla console. Il protocollo coinvolto è Remote Play, tecnologia di Sony già presente da tanto tempo, addirittura ai tempi della PS Vita - in effetti in molti hanno paragonato questo Project Q alla sfortunata console handheld dei tempi addietro, che tuttavia permetteva di essere usata anche indipendentemente con i propri giochi, e non solo come controller "potenziato".
Tutto dipenderà dal prezzo, naturalmente, che per ora Sony non ha svelato. Nessuna indicazione nemmeno per quanto riguarda le tempistiche di uscita. Sony promette comunque maggiori dettagli nei prossimi mesi. Sony ha anche presentato un altro accessorio: i suoi primi auricolari TWS marchiati PlayStation. Dovrebbero chiamarsi semplicemente PlayStation Earbuds, e come potete vedere dal video qui sopra hanno un design che ricorda molto da vicino quello della console Sony di ultima generazione.
La società promette "audio next gen" sia su PS5 sia su PC: dice di aver sviluppato una nuova tecnologia wireless che garantirà un suono lossless e con bassissima latenza su entrambe le piattaforme. Ci sarà anche il supporto al Bluetooth per la connessione agli smartphone. Anche in questo caso, come dettagli Sony è rimasta piuttosto avara, ma sappiamo che gli auricolari arriveranno entro la fine dell'anno.
Osservando semplicemente le immagini, si nota che il design è in-ear, mentre la custodia di ricarica ha un sistema di apertura a scorrimento piuttosto originale.
Sempre in base alle informazioni snocciolate da Sony, scopriamo che PlayStation Q non sarebbe legato a un apposito servizio cloud ma richiederà l'installazione dei giochi su PS5 per potervi accedere in remoto, similarmente a quanto proposto dall'applicazione PS Remote sulle console PlayStation di questa e della passata generazione.

NINTENDO SWITCH

RAGAZZI, CHE SWITCH!

Nintendo

Fino al 16 giugno

Nintendo Switch OLED+
Nintendo Switch Sports

379,99 a soli
anziché € ~~399,98~~

Nintendo Switch 1.1+
Nintendo Switch Sports

329,99 a soli
anziché € ~~349,98~~

Nintendo Switch Lite +
Gioco a scelta tra
Animal Crossing New Horizons
Pokémon Violetto
Pokémon Scarlatto

259,98 a soli
anziché € ~~279,98~~

AVVENTURE MINECRAFT

24,99 a soli
anziché € ~~29,99~~

39,99 a soli
anziché € ~~50,99~~

DIVERTIMENTO INSIEME

49,99 cad.
anziché € ~~60,99~~

GRANDI CLASSICI

49,99 cad.
anziché € ~~60,99~~

DIVERTIMENTO IN MOVIMENTO

39,99 a soli
anziché € ~~50,99~~

Offerte valide salvo esaurimento scorte promozionali

LA FAMIGLIA
NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch
modello OLED

Nintendo Switch

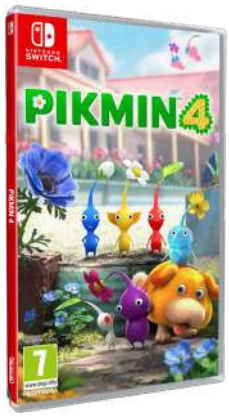
**GIOCA IN TV
O IN MOBILITÀ**

Nintendo Switch Lite

ABYSTYLE
www.abystyle.com

GB EYE music

21 luglio



Pikmin 4

fatti strada attraverso un nuovo mondo con l'aiuto di queste creature

Sboccia una nuova avventura! I Pikmin si preparano a partire per un'altra grande missione in Pikmin 4 per Nintendo Switch! Queste minuscole creature simili a piantine abitano un pianeta misterioso. Coltivale, raccoglile e guidale mentre ti fai strada attraverso questo nuovo mondo con il loro aiuto.

Cosa sono i Pikmin?

Esistono Pikmin di forme, dimensioni e colori diversi! Per esempio, quelli rossi non temono il fuoco, quelli blu sono ottimi nuotatori e i nuovi Pikmin gelati non perdono mai il loro sangue freddo, congelando i nemici e l'ambiente intorno a loro.

Presi singolarmente i Pikmin sono piccoli e vulnerabili, ma quando uniscono le forze niente li può fermare! Usa la loro forza in miniatura e un pizzico di strategia per superare tutti gli ostacoli che ti aspettano su questo strambo nuovo pianeta.

Un adorabile compagno canino

Anche Occin, il cane spaziale, ti affiancherà nella tua avventura.

Questo fedele compagno può abbattere ostacoli, trascinare oggetti pesanti e trasportare i Pikmin sulla sua schiena.

Insieme, i Pikmin e Occin non temono niente e nessuno!

In questo nuovo capitolo ti troverai a condurre le curiose creature simili a piantine, note come Pikmin.

Esplora, gestisci al meglio le tue risorse e risolvi ingegnosi enigmi ambientali, in un'avventura ambientata in un misterioso pianeta alieno.

Scopri un pianeta alieno ricco di sorprese, immerso nel verde e con un bioma ricco e diversificato.

Nei suoi anfratti potrai trovare cimeli di una misteriosa civiltà.

Preparati a esplorarlo, mentre risolvi ingegnosi enigmi ambientali.

Ciascun Pikmin è riconoscibile a vista!

Ne esistono di diverse forme, colori e dimensioni.

Ciascuno è dotato di abilità particolari: ad esempio, i Pikmin rossi sono particolarmente resistenti al fuoco, mentre i Pikmin neri sono particolarmente robusti.

In Pikmin 4 fanno il loro esordio i Pikmin gelati, delle creature utili per gestire situazioni a sangue freddo e a temperature estreme.

Sfrutta le loro abilità per congelare i nemici e l'ambiente intorno a loro!

In Pikmin 4, per la prima volta nella serie, potrai contare anche su un aiutante inedito: Occin, un cane spaziale che può abbattere ostacoli, trascinare oggetti pesanti e trasportare i Pikmin sulla sua schiena.

Insieme, Pikmin e Occin sono inarrestabili!

- Esplora un misterioso pianeta alieno: Un misterioso corpo celeste, immerso nel verde e con un bioma diversificato. Esplora e risolvi enigmi.
- Gestisci al meglio i tuoi Pikmin: I Pikmin sono dotati di straordinarie abilità, come la resistenza al fuoco o una forza impressionante. Sfruttale per risolvere ingegnosi enigmi ambientali!
- Una nuova specie dal sangue freddo: I Pikmin gelati sono una importante novità di Pikmin 4. Sfruttali per situazioni che richiedono sangue freddo e temperature estreme, congelando i nemici e ciò che li circonda.
- Una new entry canina: Occin, un misterioso cane alieno, fa il suo esordio in Pikmin 4. Chiedi il suo aiuto per abbattere ostacoli, trascinare oggetti pesanti e condurre i Pikmin sulla sua schiena.

Pixel Fold il primo smartphone piegh

arriva a distanza di qualche anno dai primi pieghevoli e dovrà vedersela con gli smart

Google Pixel Fold è il primo smartphone Android pieghevole di Google, ufficializzato durante il keynote di apertura del Google I/O 2023 in data 10 maggio 2023 a fianco dello smartphone Android di fascia media Google Pixel 7a e al primo tablet Android di Big G, Google Pixel Tablet. Per il primo pieghevole, il colosso di Mountain View ha optato per il formato con apertura a libro, dotando il dispositivo di un ampio display esterno e di un enorme display pieghevole interno.

Caratteristiche

Google Pixel Fold è uno smartphone pieghevole dotato di due schermi, uno esterno OLED da 5,8 pollici con risoluzione Full HD+ (in 17,4:9), e uno interno principale Foldable OLED da 7,6 pollici con risoluzione 2240 x 1840 pixel (in 6:5). Entrambi offrono un refresh rate adattivo fino a 120 Hz. Il cuore del dispositivo è costituito dal SoC Google Tensor G2, affiancato da 12 GB di RAM e da 256 o 512 GB di spazio di archiviazione. Il comparto fotografico è composto da cinque sensori in tutto: il comparto principale è triplo e può contare su un sensore principale da 48 MP, un sensore ultra-grandangolare da 10,8 MP e un sensore tele da 10,8 MP che consente lo zoom ottico 5x; le due fotocamere anteriori hanno fuoco fisso e risoluzione 9,5 MP (quella esterna, collocata in un foro circolare centrato sul display) e 8 MP (quella interna, collocata sulla cornice sopra al display). Lato connettività abbiamo il supporto al 5G su due SIM (Nano-SIM + eSIM), Wi-Fi 6E (802.11 ax, tri-band), Bluetooth 5.3, NFC, GPS, porta USB Type-C e supporto all'UWB. La batteria è da 4821 mAh e supporta la ricarica rapida cablata e wireless a 30 W. Il sistema operativo è Android 13. Per tutti gli altri dettagli potete consultare la scheda tecnica completa.

Design

Come un qualsiasi smartphone pieghevole a libro, anche Google Pixel Fold offre un ampio display esterno e un ancora più ampio display interno. Rispetto ad alcuni concorrenti, il display esterno risulta più affusolato e meno slanciato in verticale, risultando probabilmente più comodo per l'utilizzo ad una mano. Questa scelta rivela che il form factor del display interno è molto simile ad un quadrato (in 6:5) anche se circondato da cornici piuttosto generose in alto e in basso.
Spostandoci all'esterno, è subito chiaro che ci troviamo di fronte ad uno smartphone della gamma Pixel del recente corso avviato con i Pixel 6 del 2021 e affinato con i Pixel 7 del 2022. Proprio a questi ultimi è ispirato il design del pieghevole Made by Google, anche se sparisce l'iconica Camera Bar per far posto ad un'isola rettangolare (con bordi arrotondati) che sporge dalla scocca e riprende finitura e colorazione del frame laterale. Al suo interno è collocato il comparto fotografico triplo.

Google Pixel Fold è disponibile, al lancio, nelle due colorazioni Obsidian (nero) e Porcelain (bianco): la prima, ha il frame laterale e l'isola fotografica in colorazione grigio scuro; la seconda, in colorazione argento.

Dal punto di vista dei materiali, Google ha optato per vetro (esterno), alluminio (frame laterale) e plastica (internamente) e ha realizzato un dispositivo certificato IPX8 (resistente all'acqua) e dalle dimensioni contenute in 139,7 x 79,5 x 12,1 mm (da chiuso) e 139,7 x 158,7 x 5,8 mm (da aperto), con un peso pari a 283 grammi.

Software

Lo smartphone debutta sul mercato con a bordo Android 13, attualmente l'ultima versione del sistema operativo del robottino verde e sarà uno dei primi smartphone a ricevere Android 14. In generale, l'esperienza utente è quella offerta da tutti gli smartphone premium della gamma Pixel ma, stavolta, entrano in campo tutte le ottimizzazioni pensate da Big G per adattare il sistema operativo agli smartphone pieghevoli, iniziate con il rilascio di Android 12L e proseguite proprio con Android 13: tra le altre cose, sono presenti una task bar flottante e un multitasking più avanzato.

Lato personalizzazione, troviamo la possibilità di applicare i colori dinamici, che pervadono l'intero sistema operativo, a tutte le icone e non solo a quelle delle app targate Google, consentendo all'utente di vivere appieno l'esperienza del Material You.

evole di Google

phone di altri produttori già presenti sul mercato

Fotocamera

Il colosso di Mountain View, oltre che su personalizzazione e sicurezza, si è concentrata sulle funzionalità fotografiche per consentire al primo pieghevole di dire la sua anche su un comparto in cui, storicamente, gli smartphone pieghevoli arrancano, e di sfruttare appieno l'interessante hardware messo a disposizione.
Grazie al Super Res Zoom (che su questo modello Pro si spinge fino a 20x) è possibile ottenere immagini nitide anche a distanza. Con Macro Focus si possono ottenere scatti con HDR+ a una distanza di tre centimetri, che si tratti di petali di fiori, gocce di pioggia, piume e altri piccoli dettagli.
I video possono contare sul supporto all'HDR a 10 bit per la registrazione di filmati più luminosi, con contrasti più elevati e una gamma di colori più ampia; in generale, la risoluzione massima per la registrazione dei video è la 4K a 60 fps.
In più è disponibile la sfocatura cinematografica, che consente di registrare con una profondità di campo ridotta.

Tra gli algoritmi della fotocamera non manca Real Tone, un algoritmo che promette di rendere giustizia a qualsiasi tonalità della pelle, catturandola in modo accurato ad ogni scatto: negli anni Google ha addestrato l'algoritmo con oltre diecimila ritratti di persone per affinare questo algoritmo.
La modalità Night Sight, poi, è presente nella sua versione più aggiornata che richiede la metà del tempo di esposizione normale per produrre scatti nitidi in condizioni di scarsa illuminazione.
Non mancano, poi, tutte le funzionalità offerte da Google Foto, come Foto Nitida (pensata per riportare in vita le foto sfocate, anche quelle vecchie) e Gomma magica (pensata per rimuovere e camuffare oggetti o soggetti indesiderati presenti in uno scatto).

Passando oltre, non mancano tutte le altre funzionalità imprescindibili dei Pixel premium, come Chiamata nitida (consente di ascoltare l'interlocutore ovunque si trovi utilizzando l'apprendimento automatico per ridurre al minimo i suoni come il vento e il traffico, migliorando allo stesso tempo la voce dell'interlocutore), Sottotitoli in tempo reale e tanto altro.

Anche il pieghevole di casa Google, al pari degli altri smartphone più recenti, è dotato del co-processore di sicurezza Titan M2 che rende il telefono ancora più sicuro e resistente agli attacchi esterni.
In più, anche Pixel Fold mette a disposizione dell'utente la VPN di Google One senza costi aggiuntivi.
Lo smartphone è inoltre dotato di un lettore ottico delle impronte digitali e, come i più recenti smartphone canonici della casa, offre lo sblocco col volto (solo con la fotocamera anteriore esterna).

Batteria

Come prassi per gli ultimi smartphone di casa Google, la batteria adattiva è calibrata in modo da potere durare oltre 24 ore: gli algoritmi sono in grado di capire quali sono le app più utilizzate dall'utente e spingeranno lo smartphone a non sprecare risorse per quelle meno usate.
Attivando il risparmio energetico estremo, la batteria può durare fino a 72 ore.
Quando ciò non è più sufficiente entra in gioco la ricarica rapida da 30 W con cavo o wireless, in grado di riportare lo smartphone al 50% in circa 30 minuti.
Il caricabatterie viene venduto separatamente.

A livello di supporto software, Google garantisce tre generazioni di Android e almeno 5 anni di aggiornamenti mensili per quanto riguarda le patch di sicurezza.

Prezzo e uscita

Google Pixel Fold è stato presentato il 10 maggio 2023, durante il keynote di apertura del Google I/O 2023 e sarà disponibile nelle due colorazioni Obsidian e Porcelain e in due differenti configurazioni di memoria, proposte ai seguenti prezzi di listino:
Configurazione 12+256 GB al prezzo di 1889 euro
Configurazione 12+512 GB al prezzo di 2009 euro
Nonostante i prezzi in euro, il dispositivo, almeno in un primo momento, non verrà commercializzato in Italia. Su altri mercati, come quello tedesco, Google Pixel Fold risulta già preordinabile ma arriverà nelle prossime settimane.

Five-Color Ramp Standard

un turbinio di terre e colori in questo nuovo deck

4 Giardino di Jetmir
4 Quartier Generale di Sparo
4 Ring di Prova di Ziatora
4 Foresta
3 Pianura
2 Mirrex
2 Montagna
1 Boseiju, Che Persiste
1 Isola
1 Palude
4 Atraxa, Grande Unificatrice
4 Calpestatore Topiario
4 Arcangelo dell'Ira
2 Etali, Conquistatore Primordiale // Etali, Infermità Primordiale
4 Migrazione della Mandria
2 Caduta del Sole
4 Costrizione della Leyline
2 Ossificazione
4 Invasione di Zendikar // Enclave Celeste Risvegliata
2 Sfondabanche degli Ineluttabili

La creatura leggendaria ***"Atraxa, Grande Unificatrice"*** sta spopolando in più formati di Magic!
Oltre ad essere una finale niente male, permette di acquisire una copia di ciascun tipo di magia: grazie a questa sua capacità viene giocata in tutti i deck "Ramp" per abbondare di carte.
Lo scopo del deck proposto è quello di giocare più terre possibili (con magie come: ***"Calpestatore Topiario"***, ***"Migrazione della Mandria" e "Invasione di Zendikar"***) per giocare Atraxa e altre le altre finali (come ***"Etali, Conquistatore Primordiale" ed "Arcangelo dell'Ira"***).
Nell'attesa possiamo bloccare gli avversari giocando removal (come: ***"Costrizione della Leyline", "Ossificazione" e "Caduta del Sole"***) e magie di utilità (vedi ***"Sfondabanche degli Ineluttabil"***). Un'ovazione va al comparto terre, decisamente essenziale per la riuscita del deck, il migliore in circolazione.
In sideboard abbiamo: finali alternative (***"Tyrranax Rex"***), removal (come ***"Bombardamento Litomantico"***), magie anti-cimitero (***"Carro Funebre Abusivo***) e copie delle carte presenti nel deck.
Si tratta di un "Control" che sfrutta il meglio del meglio del momento, sostanzialmente il vero nemico di questo deck è proprio la lentezza: se non sarete in grado di giocare le terre in tempo, finirete schiacciati dagli avversari più veloci.

L'uscita dell'espansione "L'Avanzata delle Macchine" ha generato nuovi deck nei vari formati di Magic, questo mese visioniamo il "Five-Color Ramp" del formato Standard.
L'autore è il giocatore Manthos300, che ha realizzato 6 vittorie all'evento "The Pizza Box: Standard Slice")

4 Tyrranax Rex
4 Bombardamento Litomantico
2 Annientare l'Orda
2 Carro Funebre Abusivo
1 Confinamento Temporaneo
1 Mirrex
1 Caduta del Sole

Ma una volta che Atraxa entrerà in gioco la vittoria sarà vostra!
Questo è un deck molto potente, ma vista la complessità e l'alto costo economico lo consigliamo solamente ai giocatori esperti del gioco competitivo.
Infine, questo deck sarà fondamentale per ripartite per la prossima competizione Standard: da settembre 2023 il formato ruoterà dopo tre anni, il gioco diventerà più stabile...
Bisogna prepararsi come si deve per continuare a vincere!

USCITA UFFICIALE: 23 GIUGNO

MIG

* offerta valida fino al 25 giugno, salvo esaurimento scorte promozionali

GLIORA IL TUO GIOCO

Controller wireless

a soli

49,99*

Anziché ~~60,99~~

ACQUISTA SUBITO >

GLI INFERI SI SCATENANO

XBOX

Microsoft

18
www.pegi.info